

RAPPORT DU PROJET : GESTION DES LOCATIONS DE SCOOTERS D'UN PARC 2022/2023

Enseignants :

MELLITI Tarek

BAYATI Léa

Réaliser par :

TOUATI Mounia – Groupe : 2

RALAIARINONY MIRINDRA NOMENA Johan – Groupe : 2

TABLE DE MATIERES

1 – DESCRIPTION DU PROJET	3
2 – FONCTIONNALITES DU PROJET	3
1. AJOUTER UNE LOCATION	3
2. RENDRE UN SCOOTER	3
3. LISTER LES SCOOTERS	3
4. AJOUTER UN CLIENT	4
5. AJOUTER UN SCOOTER	4
3 – MODELISATION DU PROJET EN UML	4

1 – DESCRIPTION DU PROJET :

Le projet choisi par moi et mon binôme consiste à concevoir et développer un logiciel de gestion de parc de scooter pour le magasin «LOUSCOOT », spécialisé dans la location des scooters, qui implique la gestion des scooters, des clients, l'ajout et suppression de locations , ainsi que l'accès aux diverses informations sauvegardées dans notre système.

Le but principal de notre projet est de le réaliser en appliquant le concept de la Programmation Orientée Objet tout en utilisant la modélisation UML pour la partie conception et le langage JAVA pour la partie programmation .

Pour réaliser ce projet, on a utilisé le logiciel StarUML version 4.0 pour faciliter la tâche de conception et surtout pour générer facilement les classes à partir de notre schéma conceptuel sur notre environnement de développement de JAVA .

2 – FONCTIONNALITES DU PROJET :

Notre projet est constitué des 5 fonctionnalités principales qui sont :

1. **Ajouter une location** : Cette fonction sert à louer un scooter disponible entre deux dates (la date de début de la location et la date de fin de la location) tout en sauvegardant la location dans la liste des locations de scooter en générant d'abord un identifiant de location qui s'incrémente à chaque nouvelle location puis en enregistrant les informations de la location dans les objets de type **Location** .
2. **Rendre un scooter** : Cette fonction permet de faire le retour d'un scooter loué, en supprimant la location de ce dernier depuis la liste des locations .
3. **Lister les scooters** : Cette fonction permet d'afficher tous les scooters qui se trouvent dans le parc avec leurs informations telles que leurs Identifiants, le modèle et le nombre de Kilométrage effectué .

4. **Ajouter un client** : Cette fonction permet d'ajouter un nouveau client dans le parc tout en enregistrant ces informations telles que le Nom, Prénom et son Identifiant (l'identifiant est généré automatiquement à chaque nouvelle insertion)dans un Objet de type **Client** et en ajoutant ce dernier dans la liste des clients du parc.
5. **Ajouter un scooter** : Cette fonction permet d'ajouter un nouveau scooter dans le parc du magasin tout en enregistrant ces informations telles son Identifiant, Modèle et le nombre de kilométrage dans un objet de type **Scooter** puis en ajoutant ce dernier dans la liste des Scooter du parc.

3 – MODELISATION DU PROJET EN UML :

